XBOX 360

XBOX LIVE

WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/support**, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

GEWALT | ORDINÄRE SPRACHE | ANGST | SEXUELLE INHALTE | DROGEN | DISKRIMINIERUNG | GLÜCKSSPIEL

Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

HALO 3

INHALTSVERZEICHNIS

Die Geschichte bisher 2
Spielsteuerung 4
Heads-up-Display (HUD) 6
Charaktere 8
Spezies der Allianz 10
Waffen 12
Ausrüstung 15
Fahrzeuge 16
Grundlagen 18
Multiplayer 20
Kooperativ spielen 24
Filme betrachten 25
Die Schmiede 26
Bungie.net 27
Xbox LIVE 28
Die Xbox 360 Festplatte 28
Mitwirkende 29
Support 33

DIE GESCHICHTE BISHER

Wir schreiben das Jahr 2552. Die Menschheit liegt seit langer Zeit mit der Furcht erregenden, außerirdischen Zivilisation im Krieg, die sich selbst Allianz nennt. Dieses monströse Konglomerat aus kriegerischen Spezies sieht die Menschheit als eine Form der Ketzerei gegen ihre Religion an – eine Religion, die nur auf dem Glauben basiert, dass eine Große Reise die Gläubigen erwartet und dass diese Reise eingeleitet werden kann, indem man eine Reihe riesiger, ringartiger Waffen abfeuert, die in der ganzen Galaxis verteilt sind.

Diese riesigen planetenartigen Ringe, die als Halos bekannt sind, wurden von ihren mysteriösen und vor langer Zeit verschwundenen Erschaffern, den Blutsvätern, verlassen.

Dieser Konflikt, so furchtbar und zerstörerisch er auch ist, wurde erst jüngst durch eine Reihe aufeinanderfolgender Ereignisse weiter verkompliziert. Eine dieser künstlichen Welten, ein Halo, wurde von Streitkräften der Menschen unter Führung von Spartan 117, dem Master Chief, entdeckt und daraufhin zerstört. Der Master Chief ist das letzte lebende Mitglied des legendären SPARTAN II-Militärprogramms und auch die letzte und größte Hoffnung der Menschheit.

Ein Konflikt bei einem weiteren Halo entflammte daraufhin eine galaxisweite Feuersbrunst, als in den Reihen der Allianz ein Bürgerkrieg ausbrach. Ausgelöst wurde er von den Anführern der Allianz, den Propheten, die ihre Bevölkerung absichtlich getäuscht hatten.

In Wahrheit würde die Allianz durch die Halos nicht auf eine Große Reise gehen, sondern die Ringe waren dazu gedacht, alles intelligente Leben in der Galaxis auszulöschen. Es war eine letzte Verteidigung gegen die größte Bedrohung, die die Galaxis je gesehen hatte – eine Bedrohung, die die getäuschte Allianz zum zweiten Mal innerhalb von hunderttausend Jahren wiedererweckt hatte.

Bei dem Schrecken handelt es sich um die Flood – einen intelligenten, alles verschlingenden Parasiten, der alle, die von ihm getötet werden, in monströse Marionetten verwandelt. Die Flood wird nicht ruhen, bis jede denkende Kreatur ihrem wilden, aber doch intelligenten Plan zum Opfer gefallen ist.

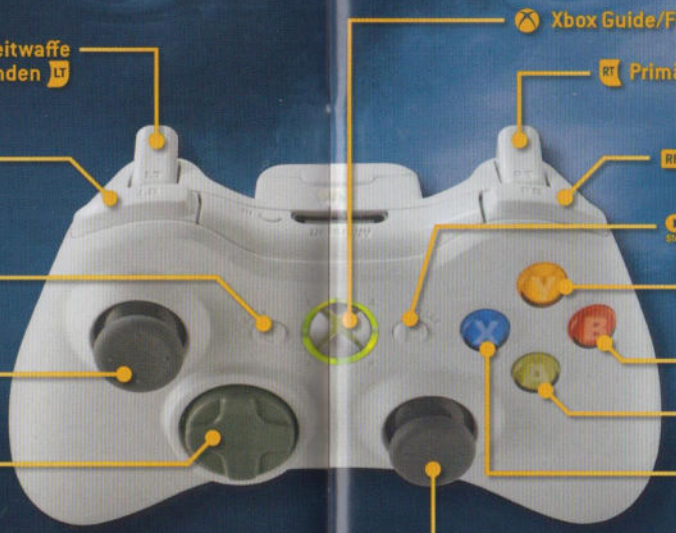
Der zweite Halo wurde aktiviert, wodurch alle restlichen Installationen in eine gefährliche Notfallbereitschaft versetzt wurden. Sie sind jetzt bereit, abgefeuert zu werden. Schlimmer noch: Die Allianz hat die lange verborgene Position der Erde entdeckt und nahezu jeden menschlichen Widerstand vernichtet. Eine Suche nach entscheidenden Hinweisen zur Natur der Halo-Gebilde hat begonnen, wobei einige dieser Hinweise möglicherweise seit ungezählten Jahrtausenden unter unseren eigenen Füßen verborgen liegen.

Sogar mit unseren neu gefundenen Verbündeten, den Eliten, und ihren tapferen und ehrenhaften Anführern, den Gebietern, sind wir hoffnungslos in der Unterzahl. Die Propheten haben uns ins Visier genommen. Kräfte, die stärker sind als die Allianz, bringen sich gewaltsam in Stellung und beabsichtigen, alles außer der Flood zu vernichten.

Der Master Chief rast in einem Raumschiff der Blutsväter Richtung Erde. Er könnte unsere letzte Chance sein, die Allianz, die Flood und die tickende Zeitbombe, die das Halo-Netzwerk darstellt, aufzuhalten, bevor jede Seele innerhalb der Galaxis vernichtet wird. Nie war der Einsatz höher.

Es wird Zeit, den Kampf zu beenden.

SPIELSTEUERUNG, STANDARD



Film-Steuerung

- LT Linker Schalter: Schub (Flugkamera)
- RT Rechter Schalter: Zeitlupe/Schneller Vorlauf
- LB Linker Bumper: Nach unten bewegen (Flugkamera)
- RB Rechter Bumper: Nach oben bewegen (Flugkamera)
- Y Y-Taste: Flugkamera/Spielerkamera
- X X-Taste: Steuerfeld anzeigen/verbergen
- B B-Taste: HUD anzeigen/verbergen
- A A-Taste: Abspielen/Pause
- L Linker Stick: Kamera bewegen/ Zum Schwenken drücken (Flugkamera)
- R Rechter Stick: Umsehen/Kamera drehen (Flugkamera)
- Steuerkreuz: Spieler wechseln (Spielerkamera)

Schmiede-Steuerung, Bearbeitungsmodus

- LT Linker Schalter: Schub
- RT Rechter Schalter: Gedrückt halten, um ausgewählten Gegenstand zu drehen
- LB Linker Bumper: Nach unten bewegen
- RB Rechter Bumper: Nach oben bewegen
- Y Y-Taste: Gegenstand löschen
- X X-Taste: Inventar/Gegenstand-Optionen
- B B-Taste: Gedrückt halten, um ausgewählten Gegenstand abzulegen
- A A-Taste: Gegenstand aufnehmen/ablegen
- L Linker Stick: Ausgewählten Gegenstand bewegen/drehen
- R Rechter Stick: Ausgewählten Gegenstand ansehen/ drehen
- Steuerkreuz: Spielen/ Bearbeitungsmodus

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

Das HUD zeigt, grafisch auf Ihr Visier projiziert, die von Ihnen bei sich getragenen Waffen, Granaten und Ausrüstung an, außerdem Ihren Schild- und Gesundheitsstatus, die Nähe von Freunden und Gegnern und verschiedene Symbole für Ereignisse und zur Wegsuche.

1. GRANATEN

Drücken Sie LB, um durch Ihre Granaten zu schalten. Die ausgewählte Granate wird mit einem blauen Umriss dargestellt. Wenn Sie zwei Waffen führen, können Sie keine Granaten benutzen. Die Anzahl der Granaten des jeweiligen Typs, über die Sie verfügen, wird links vom entsprechenden Symbol angezeigt. Wenn Ihr Vorrat erschöpft ist, erscheint das Symbol grau, bis Sie Ihren Vorrat wieder aufgestockt haben.

2. AUSRÜSTUNG

Sie können immer nur einen Ausrüstungsgegenstand bei sich tragen. Drücken und halten Sie RB gedrückt, um den aktuellen Ausrüstungsgegenstand gegen ein neu gefundes Teil auszutauschen. Sie können Ausrüstung an Ihrem momentanen Standort einsetzen, indem Sie X drücken.

3. SCHILDE

Ihre Schildanzeige ist vollständig blau ausgefüllt, wenn der Schild in optimalem Zustand ist. Sie blinkt rot, wenn der Schild vollständig aufgebraucht ist.

4. BEWEGUNGSVERFOLGUNGSSYSTEM

Die MJOLNIR Mark VI-Panzerung verfügt über begrenzte Fähigkeiten zum Aufspüren von Bewegungen. Sie kann zwischen befreundeten (gelb), feindlichen (rot) und Wegpunkt-Einheiten (weiß) unterscheiden. Bei Multiplayer-Teamkameraden, die in der Nähe sprechen, wird eine Sprachanzeige eingeblendet, damit Sie sie einfacher finden können. Der Bewegungssensor zeigt keine Höhen an, verlassen Sie sich also auf Ihren Instinkt, um Feinde über oder unter Ihnen aufzuspüren. Ein sich langsam bewegendes oder unbewegliches Ziel wird auf dem Bewegungsverfolgungssystem nicht angezeigt, aber diese Einschränkung gilt auch für die Bewegungsverfolgungssysteme der Gegner. Nutzen Sie dies zu Ihrem Vorteil, wenn Sie sich an einen Feind heranschleichen.

5. WEGPUNKT

Ein Wegpunkt zeigt die Richtung an, in der Ihr nächstes Ziel liegt. Bei Multiplayer-Spielen zeigt er den Ort von Spielzielen wie einer Flagge oder eines VIPs an.

6. WAFFEN UND MUNITION/LADUNGEN

Die Waffe, die Sie momentan benutzen, sowie die Munition oder Ladungen, die sie enthält, werden über dem Symbol angezeigt, das für Ihre Zweitwaffe steht. Wenn Ihre Munition oder Ihre Ladungen knapp werden, blinkt das Symbol Ihrer aktuellen Waffe rot: Laden Sie dann entweder Munition nach (drücken Sie RB) oder wechseln Sie die Waffen (drücken Sie Y).

7. MULTIPLAYER-INFORMATIONEN

Bei Multiplayer-Spielen werden die Anzeige der Sprach-Kommunikation und spielspezifische Informationen in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Weitere Informationen zum Sprach-Kommunikationsmodus finden Sie auf Seite 22.

CHARAKTERE

Spartan 117: Der Master Chief

Der Master Chief ist der Letzte der Elite-SPARTAN II-Soldaten. Diese genetisch überlegenen, bestens ausgebildeten Supersoldaten sind fast 2,3 Meter groß und wiegen in der MJOLNIR Mark VI-Energieangriffspanzerung nahezu 500 Kilogramm. Spartan 117 ist Experte für alle Waffen sowie Kampfsysteme und kann schneller rennen, höher springen und härter zuschlagen als jeder normale Mensch. Durch jahrelange Erfahrung auf Schlachtfeldern gestählt, hat er ein unvergleichliches, natürliches Talent für den Krieg.

Der Gebieter

Der in Ungnade gefallene Kommandant der Allianz-Flotte der speziellen Gerechtigkeit wurde seines Ranges enthoben und gezwungen, die uralte Panzerung der Gebieter zu tragen – eine spezielle Elite-Ausrüstung, in der Krieger auf eine Selbstmordmission geschickt werden, um im Tod große Ehre zu finden. Der Gebieter entdeckte aber, dass die Große Reise der Allianz eine Lüge war, und begann darauf einen Bürgerkrieg, der die Grundfesten der Allianz erschütterte. Das Volk der Gebieter, die Eliten, hat sich dem Kampf der Menschheit gegen den Rest der Allianz angeschlossen.

Cortana

Die am weitesten entwickelte KI des UNSC, Cortana, ist die einstmalige Bord-KI des Kreuzers der Halcyon-Klasse *PILLAR OF AUTUMN*. Nachdem sie bei der Zerstörung der ersten Halo-Welt geholfen hatte, ist sie bei den Ereignissen um Delta Halo verschollen. Ihr letzter bekannter Aufenthaltsort war an Bord des von der Flood infizierten Allianz-Schlachtschiffs *HIGH CHARITY*, wo sie sich in der Gewalt der Flood befand. Cortana ist die einzige Verbindung zu den unglaublichen Geheimnissen von Halo. Sie muss gerettet werden.

Der Prophet der Wahrheit

Er ist der betrügerische Anführer der Allianz. Dieser Zelot zwingt seine Zivilisation auf einen selbstmörderischen Pfad. Er beabsichtigt, Halo zu aktivieren, und er will alle und jeden opfern, um dies zu erreichen. Der Prophet glaubt, er kann den Blutsvätern zu ihrem mysteriösen, letzten Ziel folgen und ihre uralte und unbegrenzte Macht mit ihnen teilen. Er weiß jetzt, dass der Schlüssel zum Geheimnis um diese Macht in den uralten Wüsten der Erde verborgen liegen könnte.

Gravemind

Die virulente Flood breitet sich aus und absorbiert dabei intelligente Wesen. Wenn sie eine bestimmte kritische Masse erreicht, entwickelt sie eine zentralisierte Intelligenz, die als Gravemind bekannt ist. Schon einmal zuvor wurde die Flood durch die Aktivierung der Halo-Struktur zerstört, aber diesmal lässt sie sich bei ihrer Kampagne, jedes denkende Wesen in der Galaxis zu verschlingen, nicht aufhalten. Der Gravemind bewegt sich frei an Bord des früheren Allianz-Schiffs *HIGH CHARITY*.

Sergeant Johnson

Sergeant Major Avery Johnson ist kampfgestählt und seit langer Zeit Begleiter des Master Chiefs. Er ist ein ausgezeichneter Soldat und ein unvergleichlicher Schütze, der schon mehr als genug Kämpfe erlebt hat. Kein anderer Mensch kennt den Master Chief so gut wie Johnson. Johnson fühlt sich mitten im dichtesten Kampfgetümmel am wohlsten und würde alles für seine Männern und seine Heimatwelt tun.

Commander Miranda Keyes

Commander Miranda Keyes ist jetzt in der wenig beneidenswerten Position, den Widerstand auf der nach der Invasion verwüsteten und besetzten Erde zu organisieren. Ihr Vater, Captain Jacob Keyes, starb als eines der ersten menschlichen Opfer der Flood auf Halo. Dank ihrer Pflichtversessenheit und ihrer Fähigkeiten wurde sie während ihrer kurzen, aber hervorragenden Karriere nicht der Vetternwirtschaft bezichtigt.

SPEZIES DER ALLIANZ

Grunts (Unggoy)

Grunts sind zäh, boshaft und in der Lage, mit einer breiten Auswahl der Allianz-Ausrüstung umzugehen. Sie stellen eine beeindruckende Militärstreitmacht dar. Ihre Disziplin basiert jedoch auf Hierarchien, starker Führung und zahlenmäßiger Überlegenheit. Ohne Anführer bieten sie deutlich weniger Widerstand.

Propheten (San 'Shyuum)

Sie sind die religiösen und politischen Anführer der Allianz. Die fehlgeleitete Theologie der Propheten basiert auf dem Glauben, dass durch das Abfeuern der Halo-Struktur ein besonderes Ereignis namens „Die Große Reise" eingeleitet wird. Zwar sind die Propheten körperlich schwach, sind aber dennoch mächtig durch die absolute Kontrolle über die Allianz-Technologien (und andere geplünderte Technologien).

Schakale (Kig-yar)

Die Schakale sind körperlich schwächer als einige andere Allianz-Spezies und werden aufgrund ihres ausgezeichneten Sehvermögens und ihrer Geschicklichkeit hauptsächlich als Scharfschützen eingesetzt. Aufgrund ihrer körperlichen Mängel setzen sie im Kampf häufig Energieschilde ein. Scharfschützen, die gegen sie vorgehen wollen, müssen über außergewöhnliche Fähigkeiten verfügen.

Drones (Yanme'e)

Diese fliegenden, insektoiden Krieger dienen fast ausschließlich als Berufssoldaten und entsprechen ansonsten eher nicht den Gesellschaftsnormen der Allianz. Ihre Fähigkeit zum Einsatz ihrer Flügel im Kampf macht sie zu ausgezeichneten, strategischen Waffen gegen bodenbasierte Gegner.

Brutes (Jiralhanae)

Eine Verschiebung in der Hierarchie der Allianz durch den Eliten-Aufstand brachte die Brutes in die Position militärischer Führung. Sie verschwendeten keine Zeit und setzten ihre Rudel- und Alpha-Männchen-Mentalität auch in ihrer neuen Allianz-Rolle durch. Brutes sind mächtig, gefährlich und neigen zu Gewaltakten.

Eliten (Sangheili)

Die Eliten waren einst die führende Militärklasse der Allianz und sind beherzte Kämpfer mit einer stolzen Geschichte. Ihre kürzliche Trennung von der Allianz wurde durch religiöse Differenzen ausgelöst, aber die Spaltung geht tiefer als das. Die Eliten haben sich jetzt mit ihren früheren Feinden, den Menschen, verbündet, zum Teil aus ihrer tiefgehenden Verbitterung über die Herrschaft der Propheten und zum Teil, weil sie die Größe der Bedrohung durch die Flood erkannt haben.

Jäger (Lekgolo)

Jäger sind in Wirklichkeit ein Zusammenschluss wurmartiger Wesen, die eine gemeinsame, durch Panzerung geschützte Form bilden. Sie kämpfen immer paarweise, sind die stärksten Kampfeinheiten der Allianz und verwenden mächtige Plasmakanonen. Ihre politische Motivation ist vollständig unbekannt.

WAFFEN

Spartans sind dafür ausgebildet, jede Waffe einzusetzen, die auf dem Schlachtfeld zu finden ist – unabhängig davon, ob sie von Menschen oder von anderen Spezies stammt. Dieses Training und diese Philosophie bedeuten, dass Nachschub immer nur einen Sieg weit entfernt ist. Die effizienten und tödlichen Spartans betrachten die gegnerischen Truppen häufig als eine Art mobiles Waffenlager.

UNSC-Waffen

PISTOLE*
M6G
12 Schuss/Magazin

MASCHINENPISTOLE*
M7/HÜLSENLOS
60 Schuss/Magazin

STURMGEWEHR
MA5C ICWS
32 Schuss/Magazin

KAMPFGEWEHR
BR55HB SR
36 Schuss/Magazin

SCHROTGEWEHR
M90A CAWS
6 Schrotpatronen Kaliber 8

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
SRS 99D AM
4 Schuss/Magazin

BAZOOKA
M41 SSR MAV/AW
2 HE-Raketen/Ladeeinheit

SPARTAN-LASER
WAV M6 GGNR
5 Schuss/Ladung

Allianz-Waffen

PLASMAPISTOLE*
100–150 kV, 2–3 dA

PLASMAGEWEHR*
420–600 Schuss/Minute (variabel)

BRUTE-STACHLER*
48 Stacheln/Magazin

NADELWERFER
30 Nadeln/Ladeeinheit

KARABINER
36 Schuss/Magazin

BRUTE-GEWEHR
6 Schuss/Munitionsgürtel

STRAHLENGEWEHR
18 Schuss/Ladung

PARTIKELSCHWERT
10 Benutzungen/Ladung

* GIBT WAFFEN AN, DIE ALS DUALWAFFE GEFÜHRT WERDEN KÖNNEN.

Granaten

Sie können maxmimal zwei Granaten jedes Typs gleichzeitig mit sich tragen. Drücken Sie LB, um zwischen den verschiedenen Granatentypen zu wechseln, wenn Sie keine Dualwaffe führen.

SPLITTERGRANATE
M9-HE-DP-Splittergranate
Tödlicher Radius: 5m
Verletzungsradius: 15 m

PLASMAGRANATE
Typ 1 Antipersonen
Tödlicher Radius: 4m
Verletzungsradius: 12 m

STACHELGRANATE
Typ 2 Antipersonen
Tödlicher Radius: 3 m
Verletzungsradius: 11 m

Stativwaffen

Ein Geschütz wird normalerweise durch Drücken von RB aktiviert. Ein Spartan ist aber stark genug, um diese Waffen von ihrem Stativ zu reißen (drücken Sie B, während Sie das Geschütz benutzen) und sie fast wie ein Gewehr zu verwenden. Wenn diese Waffen ohne Stativ verwendet werden, verfügen sie nur über begrenzte Munitionskapazität.

PLASMAKANONE
Automatische Plasmakanone Typ 52
200 Schuss/Ladung

MASCHINENGEWEHR
AIE-486H HMG
200 Schuss/Munitionsgürtel

RAKETENGESCHÜTZ
LAU-65D/SGM-151
8 Lenkraketen/Ladung

AUSRÜSTUNG

Die Truppen des UNSC und der Allianz haben erst kürzlich für alle Fronten des Krieges neue, mächtige Kampfausrüstungen entwickelt. Sobald Sie einen Ausrüstungsgegenstand aufnehmen, können Sie ihn aktivieren, indem Sie X drücken, oder ihn gegen ein anderes Ausrüstungsteil austauschen, indem Sie RB gedrückt halten. Hinweis: Einige Ausrüstungsgegenstände werden direkt beim Aufnehmen aktiviert.

Im Folgenden werden einige der vielen Ausrüstungsteile aufgeführt, auf die Sie im Einsatz stoßen können:

BLASENSCHILD

Dieser kugelförmige Energieschild mit eng begrenztem Radius lässt alle Schüsse aus Projektilwaffen sowie Granaten abprallen. Der Effekt hält nur kurz an und kann durchdrungen werden, indem man einfach durch das Feld läuft. Der Generator selbst ist äußerst empfindlich im Einsatz.

TRETMINE

Dieser druckempfindliche Sprengkörper kann durch jeden Kontakt mit einem physikalischen Objekt oder durch in der Nähe befindliche Gravitations- oder Energiefelder von Fahrzeugen ausgelöst werden. Die Explosionskraft von Tretminen ist beträchtlich und man sollte sie mit äußerster Vorsicht behandeln.

GRAV-LIFT

Dieses einfache Hilfsmittel verwendet Gravitationsfeld-Generatoren, wie sie in Fahrzeugen der Allianz zu finden sind, und ermöglicht es, Lebewesen, Objekte und sogar Fahrzeuge über kurze Distanzen vertikal anzuheben.

FAHRZEUGE

UNSC-Fahrzeuge

MONGOOSE

Crew: 2

Bewaffnung: keine Bewaffnung

WARTHOG LAF/LPAF

Crew: 2 (+ 1 Schütze)

Bewaffnung: unterschiedlich

SCORPION

Crew: 1 (+ 1 Schütze und 4 zusätzliche Sitze)

Bewaffnung: 90-mm-Hochgeschwindigkeits-geschütz, 7,62-mm-Maschinengewehr

HORNET

Crew: 1 (+ 2 zusätzliche Sitze)

Bewaffnung: 2 Lenkmunitionswerfer der Klasse 2

PELICAN

Crew: 1 (+ 10 im Frachtraum)

Bewaffnung: unterschiedlich

Allianz-Fahrzeuge

GHOST

Crew: 1

Bewaffnung: Zwillings-Plasmakanonen (100–250-kW-Bereich)

SHADE

Crew: 1

Bewaffnung: 2 Energiewaffen der Klasse 2

WRAITH

Crew: 1 (+ 1 Schütze)

Bewaffnung: Plasmamörser, automatische Zwillings-Plasmakanone

BANSHEE

Crew: 1

Bewaffnung: 2 Energiewaffen der Klasse 2, 1 Projektilwaffe der Klasse 2

PHANTOM

Crew: 1 (+ 2 Schützen und 24 im Frachtraum)

Bewaffnung: 3 Energiewaffen der Klasse 2

GRUNDLAGEN

Spiel-Lobbys

Eine Spiel-Lobby ist in *HALO 3* der Startpunkt für jedes Spiel, jede Kartenbearbeitung und jedes Betrachten von Filmen. In jeder Lobby haben Sie die Option **Lobby umschalten**, mit der Sie selbst (und Ihre Freunde, sofern Sie in einer Gruppe sind) zu einer anderen Spiel-Lobby wechseln können. In den Lobbys können Sie außerdem Ihren Netzwerk-Modus zwischen **Xbox LIVE**, **System Link** und **Lokal** umschalten. Es gibt folgende fünf Spiel-Lobbys:

- **KAMPAGNE**
  Setzen Sie das Abenteuer des Master Chiefs fort. Nehmen Sie es allein oder mit ein bisschen Hilfe im kooperativen Kampf mit der mächtigen Allianz auf. Im kooperativen Kampf können sich Spieler zusammentun und die Angriffe gegen ihre Feinde koordinieren, Fahrzeuge gemeinsam nutzen oder im Kampagnen-Wertungs-Modus um Punkte kämpfen.

- **SPIELERSUCHE**
  Jedes Online-Spiel wird dadurch zum kompetitiven Spiel, dass Spieler mit ähnlichen Könnensstufen in Spiellisten der beliebtesten Spieltypen automatisch gruppiert werden. Dafür ist eine Xbox LIVE® Gold-Mitgliedschaft erforderlich.

- **BENUTZERDEFINIERTE SPIELE**
  Erstellen Sie ein privates Spiel oder passen Sie Ihre eigenen Multiplayer-Spiele an, indem Sie viele Spiel- und Spielereinstellungen ändern. Wenn Sie beispielsweise eine erschwerte Variante des neuen Spieltyps „Infektion" erstellen möchten, könnten Sie die Menschen nur mit Granaten und Pistolen bewaffnen und gegen einen blitzschnellen Alpha-Zombie mit Vampirschilden antreten lassen. Viel Glück, Menschen!

- **SCHMIEDE**
  Ordnen Sie Objekte, Ausrüstungsgegenstände und Gefahren in der vordefinierten Geometrie beliebiger *HALO 3*-Multiplayer-Levels an. Auch wenn sich das einfach anhört, kann schon die kleinste Änderung dramatische Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Kartenvarianten können entweder allein oder zusammen mit Freunden über Xbox LIVE oder System Link erstellt werden.

- **KINO**
  Betrachten und bearbeiten Sie Screenshots, fertigen Sie welche aus Filmen von Kampagnen- und Multiplayer-Spielen an und greifen Sie dabei auf alle möglichen Kameraperspektiven zurück. *HALO 3*-Spieler mit einer Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Filme und Screenshots online speichern und mit ihren Freunden teilen.

Ihre Einstellungen

Ihre Einstellungen ermöglicht Ihnen, aus jeder Spiele-Lobby oder mitten im Kampf auf Ihre Spielidentität, die Spielereinstellungen und die Datei-Sharing-Optionen zuzugreifen. Um sich **Ihre Einstellungen** anzusehen, können Sie jederzeit START drücken. **Ihre Einstellungen** ist in die Abschnitte **Medien** und **Einstellungen** unterteilt.

MEDIEN

BUNGIE-FAVORITEN	Holen Sie sich neue Karten, Spieltypen, Filme und Screenshots ... direkt von Bungie zu sich nach Hause.
DATEI-SHARING	Verwalten Sie die Filme, Film-Clips, Screenshots, Karten und Spielvarianten, die Sie über Xbox LIVE freigeben möchten. Dafür ist eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft erforderlich.
SCREENSHOTS	Blättern Sie durch Ihr „Album der Schmerzen" mit Bildern aus Ihren eigenen Spielen und Bildern, die Sie von Freunden heruntergeladen haben.
AKTIVE ÜBERTRAGUNGEN	Sehen Sie sich aktuelle und anstehende Dateiübertragungen an.
MARKTPLATZ	Besuchen Sie den Xbox LIVE-Marktplatz, um mit *HALO* in Verbindung stehende Dateien, Spieledemos und mehr zu erhalten.
BUNGIE PRO	Werden Sie Mitglied bei Bungie Pro, um die Kapazität Ihres Datei-Sharings auf Xbox LIVE zu erhöhen.

EINSTELLUNGEN

SPIELSTEUERUNG	Legen Sie Ihre Vorlieben für Tasten, Sticks und Ducken fest.
ERSCHEINUNGSBILD	Wählen Sie Ihre Dienstkennung, Ihr Geschlecht und Ihre Panzerungsdetails aus.
SPRACH-KOMMUNIKATION	Bestimmen Sie, wie und wann Sie in Multiplayer-Spielen die Stimmen Ihrer Freunde und Feinde hören.
BILDSCHIRM-EINSTELLUNGEN	Legen Sie die Optionen für Untertitel und die Bildschirmhelligkeit fest.

MULTIPLAYER

Jeder wichtige Spieltyp in *HALO 3* verfügt jetzt über eine Multiplayer-Komponente. Dazu gehören Kampagne, traditionelle Multiplayer-Spiele, Kartenbearbeitung und sogar das Betrachten gespeicherter Filme: Sie können jetzt jeden Aspekt von *HALO 3* mit Freunden gemeinsam genießen. Erleben Sie all diese *HALO 3*-Multiplayer-Modi über Xbox LIVE, System Link, ein lokales Netzwerk (LAN) oder sogar im Splitscreen-Modus auf einer einzigen Xbox 360® Konsole. Um Ihren Netzwerk-Modus einzustellen, wählen Sie in einer beliebigen Spiel-Lobby die Option **Netzwerk** aus. Wählen Sie anschließend zwischen **Xbox LIVE**, **System Link** und **Lokal**.

Um auf Xbox LIVE Spiele zu suchen und zu leiten, ist eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft erforderlich.

Eine Gruppe erstellen oder einer Gruppe beitreten

Eine *HALO 3*-Gruppe ist ein Zusammenschluss von Spielern, die auf Xbox LIVE, über System Link oder im lokalen Multiplayer-Modus gemeinsam ihr Können beweisen, solange alle zusammenbleiben. Gruppen können auf viele verschiedene Arten erstellt werden. Sie können sich zum Beispiel Gegnern anschließen, die Sie bei der Spielersuche getroffen haben oder für private Kämpfe als Host für eine Gruppe aus der **Benutzerdefinierte Spiele**-Lobby fungieren. Sie können aber auch Ihren Mitbewohner fragen, ob er Ihnen bei der Gestaltung einer perfekten Karte in der **Schmiede** Gesellschaft leisten möchte.

Das Aufmachen einer Gruppe ist so einfach wie das Auswählen einer Lobby für den von Ihnen bevorzugten Spieltyp oder das Einstellen Ihres Netzwerk-Modus. Im Handumdrehen sind Sie der Anführer einer Ein-Spartan-Gruppe. Gut gemacht!

Als Gruppenanführer entscheiden Sie, wie groß oder wie klein Ihre Gruppe sein soll, wen Sie einladen und in Ihrer Gruppe zulassen und ob Sie sich mit anderen Gruppen zusammenschließen möchten.

Um weitere Gruppenmitglieder zu finden, drücken Sie in einer beliebigen Spiel-Lobby Ⓨ, um Ihre Freundesliste aufzurufen. Aus der Freundesliste können Sie sich die **Dienstaufzeichnungen** Ihrer Freunde ansehen, deren momentanen Gruppen beitreten oder sie in Ihre einladen.

Xbox LIVE-Privatsphäre

HALO 3 verfügt über verschiedene Optionen für die Privatsphäre, wenn Sie auf Xbox LIVE spielen. >Wählen Sie in einer beliebigen Lobby die Option **Netzwerk** und anschließend unter Xbox LIVE eine der Optionen **Offene Gruppe**, **Nur Freunde** oder **Nur auf Einladung**. **Offene Gruppe** ermöglicht Freunden und Spielern, mit denen Sie kürzlich gespielt haben, Ihrer Gruppe beizutreten. **Nur Freunde** erlaubt nur Freunde der Mitglieder Ihrer aktuellen Gruppe. **Nur auf Einladung** ist die Einstellung mit der höchsten Privatsphäre, da zum Beitreten eine Einladung von jemandem erforderlich ist, der sich in Ihrer aktuellen Gruppe befindet.

Suchen eines Spiels

Verwenden Sie die **Spielersuche-Lobby**, um automatisch Gegner Ihrer Könnensstufe zu finden. Nachdem Sie eine Spielliste ausgewählt haben, vergleicht die Spielersuche Ihre Bewertung und Ihre Könnensstufe (oder die durchschnittliche Bewertung und Könnensstufe Ihrer Gruppe) mit allen anderen in dieser Spielliste. Spiellisten sind in Ranglisten- und Geselligkeitslisten der populärsten Einzel- und Team-Spieltypen unterteilt. Ranglisten-Spiellisten haben einige Einschränkungen (keine Gäste und keine Gruppen größer als die Teamgröße für diese Spielliste), um das Spielerfeld ausgeglichen zu halten, aber nur durch Spielen in Ranglisten-Spielen können Sie Ihre Könnensstufe steigern und die höchsten Bewertungen des UNSC erreichen.

System Link

Um ein System Link Spiel zu suchen oder zu leiten, gehen Sie in das **Netzwerk**-Menü und wählen Sie **System Link** aus. System Link Spiele werden im Spiel-Browser aufgelistet. Wenn Sie ein Spiel im Browser auswählen, bekommen Sie die Details zu diesem Spiel angezeigt und Sie erhalten die Möglichkeit, dem Spiel beizutreten, wenn es nicht privat oder voll ist und wenn Ihre Spieler-Statistik es zulässt.

Xbox LIVE-Verbindungsinformationen

Weitere Informationen zu Netzwerkproblemen beim Spielen von *HALO 3* auf Xbox LIVE finden Sie hier: **www.bungie.net/router**.

Erstellen eines benutzerdefinierten Spiels

Richten Sie Ihr Spiel ein, indem Sie in der **Benutzerdefiniertes-Spiel-Lobby** die Spiel- und Kartenoptionen einstellen. Wenn Sie ein Spiel auf Xbox LIVE erstellen, können Sie den Zugang mit den Privatsphäre-Optionen im **Netzwerk**-Menü weiter einschränken. Weitere Informationen zu den Privatsphäre-Optionen finden Sie unter „Xbox LIVE Privatsphäre" auf Seite 21.

Spieltypen

HALO 3 enthält all Ihre Lieblings-Spieltypen und darüber hinaus einige neue. Es folgen die Standard-Ziele:

- **VIP:** Beschützen Sie Ihren VIP vor dem anderen Team ... und eliminieren Sie dessen VIP.
- **Showdown:** Erledigen Sie Gegner, was das Zeug hält!
- **Oddball:** Bleiben Sie im Ballbesitz, so lange es geht.
- **Kampf um die Flagge:** Erzielen Sie Punkte, indem Sie die Flagge erobern und zur Basis Ihres Teams zurückbringen.
- **Angriff:** Erzielen Sie Punkte, indem Sie Bomben in der Basis des anderen Teams zur Explosion bringen.
- **Infektion:** Erzielen Sie Punkte durch Eliminieren der Flood oder das Infizieren von Menschen.
- **Moloch:** *Werden Sie zum* Moloch. Wenn Sie der Moloch sind, sind alle hinter Ihnen her.
- **Hügelkönig:** Halten Sie den Hügel für den längsten Zeitraum besetzt.
- **Territorien:** Erzielen Sie Punkte, indem Sie Territorien auf der Karte kontrollieren.

Sprach-Kommunikation

Bei Multiplayer-Spielen erscheinen die folgenden Sprach-Kommunikationsanzeigen in Ihrem HUD, die den aktuellen Sprach-Modus anzeigen:

Offener Chat: Der Sprachkanal ist bei kleineren Spielen immer offen. Sprechen Sie einfach; was Sie sagen, wird zu den anderen Spielern übertragen.

Push-to-Talk: Dieses Symbol erscheint, wenn Sie eine Taste drücken müssen, um mit anderen Spielern zu sprechen. Das ist bei größeren Spielen notwendig.

Ihr Mikrofon überträgt gerade.

Die Sprach-Kommunikation ist nicht gestattet.

Rufen Sie die Einstellungen für die Spielsteuerung auf, um verschiedene Controller-Konfigurationen für Push-to-Talk zu wählen. Standardmäßig ist diese Funktion der Taste ◯ zugeordnet.

Erstellen einer benutzerdefinierten Spielvariante

Um Ihren eigenen, einzigartigen Spieltyp zu erstellen, drücken Sie in der **Benutzerdefinierte Spiele-Lobby** Ⓧ, wann immer Sie wollen. The Die **Spiel-Optionen**-Menüs zeigen basierend auf dem ausgewählten Basis-Spieltyp alle anpassbaren Spielelemente an. Zu den anpassbaren Elementen gehören Siegbedingungen, Fahrzeug- und Waffenplatzierungen, Spieler-Attribute sowie Geselligkeits-Einstellungen wie Optionen für verbündetes Feuer.

Im **Spiel-Optionen**-Bildschirm oder nach dem Auswählen eines benutzerdefinierten Spiels aus der Spielliste **Zuletzt gespielt** im **Spiele**-Menü können Sie Ihre bevorzugten benutzerdefinierten Spiele zur späteren Benutzung abspeichern. Sie können gespeicherte benutzerdefinierte Spiele in Ihr **Datei-Sharing** hochladen, um sie mit Freunden auf Xbox LIVE zu teilen.

Spielreport

Nach jedem Kampf können Sie ◀ BACK drücken, um sich den **Spielreport** anzusehen. Dieser Bericht zeigt alle Spiel-Statistiken sowie die **Dienstaufzeichnung**, das **Datei-Sharing** und alle Spielerkarten der Spieler dieses Spiels an. Wählen Sie den Namen eines Spielers aus und drücken Sie Ⓐ im **Spielreport**, um sich seine Orden und die Details der **Spieler-Zusammenfassung** anzusehen.

Spartan-Bewertungen

Spielen Sie in der **Spielersuche**, um sich eine Spartan-Bewertung zu verdienen. Sie beginnen als einfacher Rekrut in den unteren Rängen. Wenn Sie am Ball bleiben, können Sie sich bis zu einem Offiziersrang hocharbeiten. Für die unteren Ränge wird Erfahrung (EP) benötigt, die Sie erhalten, wenn Sie sich in den Ranglisten- und Geselligkeits-Spiellisten gut bewähren. Um einen Offiziersrang zu erhalten, müssen Sie nicht nur die benötigten EP haben, sondern auch den Marker für „Höchstes Können" erreichen. Um Ihre Könnensstufe zu verbessern, müssen Sie in den Ranglisten-Spiellisten spielen (und gewinnen).

REKRUT SERGEANT LEUTNANT

Besuchen Sie **www.bungie.net**, um eine genauere Erklärung des Spartan-Bewertungssystems und seiner Verwendung bei der Spielersuche zu erhalten.

Datei-Sharing

Ihr **Datei-Sharing** ist ein auf Bungie-Servern reservierter Speicherplatz, auf den aus *HALO 3* heraus zugegriffen werden kann. Das Datei-Sharing ermöglicht Ihnen, Spieldateien zu speichern und mit anderen *HALO 3*-Spielern zu teilen. Sie können Filme aus dem Spiel, Film-Clips, Screenshots, Kartenvarianten und benutzerdefinierte Spieltypen in Ihr **Datei-Sharing** hochladen und anderen zur Ansicht empfehlen, damit diese Ihre kreativen Fähigkeiten bewundern können. Sie können sich auch das **Datei-Sharing** anderer *HALO 3*-Spieler ansehen, indem Sie ihre Namen in einer Spiel-Lobby markieren und anschließend A drücken, um ihre **Spieler-Details** aufzurufen.

Weitere Informationen zu den **Datei-Sharing**-Optionen und Speicherplatz-Begrenzungen finden Sie hier: **www.bungie.net**.

Kooperativ spielen

Besuchen Sie die **Kampagnen-Lobby**, um die *HALO 3*-Kampagne kooperativ zu starten oder fortzusetzen. Im Koop-Modus arbeiten die Spieler zusammen, planen und koordinieren Angriffe, benutzen Fahrzeuge und kämpfen als Team, um die Bedrohung durch die Allianz zu bekämpfen. Beim Koop-Spiel ändern sich Tempo, Regeln und der gesamte Eindruck des Spiels. Im Koop-Modus sollten die Spieler unbedingt einen der höheren Schwierigkeitsgrade wie Heldenhaft oder Legendär wählen.

Kampagnen-Wertung

Bei kooperativen und Einzelspieler-Spielen wird jetzt für jeden Spieler über die Anzahl der Volltreffer, die verwendeten Waffen und andere Kampfstatistiken Buch geführt, sodass Sie Ihren Teamgefährten bei kooperativen Spielen endlich beweisen können, wer der bösartigste Spartan ist. Um auf die **Kampagnen-Wertung**-Optionen zuzugreifen, drücken Sie in der **Kampagnen-Lobby** X. Wenn die **Kampagnen-Wertung** aktiviert ist, werden die Statistiken in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms eingeblendet und am Ende jedes Levels wird ein **Spielreport** mit Statistiken angezeigt.

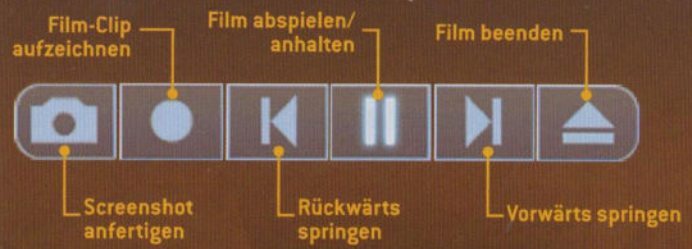
FILME BETRACHTEN

Das **Kino** ermöglicht Ihnen, Ihre gespeicherten Filme zu betrachten, zu bearbeiten, Screenshots von ihnen aufzunehmen und diese mit Freunden zu teilen. Immer wenn Sie ein Spiel in *HALO 3* spielen, können Sie eine Kopie des Spiels abspeichern, um sie sich später im **Kino** anzusehen. Die Filme werden in Kategorien unterteilt, sodass Sie Kampagnen-, Multiplayer- und Schmiede-Filme sowie Film-Clips haben.

Machen Sie sich darauf gefasst, *HALO* wie noch nie zuvor zu erleben, wenn Sie einen gespeicherten Film starten. Sie spielen nicht mehr selbst, sondern steuern die Kamera, um sich jedes Gefecht so anzusehen, wie Sie es wünschen. Folgen Sie der Person, die den Film abgespeichert hat, in der Ich-Perspektive, begleiten Sie jeden beliebigen Spieler aus der indirekten Perspektive oder wechseln Sie zur Flug-Kamera, um sich frei umherzubewegen und eine besonders demütigende Niederlage aus nächster Nähe zu betrachten. Sie haben jetzt absolute Kontrolle über die Kamera.

Und was, wenn Sie zwar jedem auf der Welt Ihren Dreifach-Volltreffer mit dem Spartan-Laser zeigen möchten, aber nicht, wie Sie bei Ihrer Siegesfeier mit einer Granate Selbstmord begangen haben? Kein Problem. Spulen Sie einfach zum richtigen Moment und mit ein paar Tastendrücken können Sie einen neuen Flim-Clip aufzeichnen und abspeichern, der Ihre eigene filmische Perspektive der Action zeigt. Film-Clips eignen sich auch gut, um Strategien der Gegner, auf die Sie online treffen, zu speichern und zu studieren.

Wenn Sie sich einen Film im **Kino** ansehen, drücken Sie X, um das **Kino-Steuerfeld** anzeigen oder verbergen zu lassen. Mit START bekommen Sie eine Übersicht der Kamerasteuerung angezeigt.



Weitere Informationen zum Speichern, Betrachten und Bearbeiten von Filmen finden Sie hier: **www.bungie.net**.

DIE SCHMIEDE

Die **Schmiede** ist ein neuer Spiel-Modus, in dem Sie Objekte, die auf der Multiplayer-Karte vorhanden sind, erstellen, bearbeiten und sogar löschen können. Kurz gesagt: Willkommen bei der Weltbeherrschung!

Auch wenn Sie sich in der **Schmiede** als Spieler frei bewegen und kämpfen können, wird die eigentliche Arbeit doch im **Bearbeitungsmodus** erledigt. Wenn Sie ◌ oben drücken, wechseln Sie in den **Bearbeitungsmodus**. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Objekte (Waffen, Fahrzeuge, Kartenziele und mehr) in Ihrer Umgebung zu manipulieren. Drücken Sie erneut ◌ oben, um in den **Spielermodus** zurückzuwechseln, damit Sie die vorgenommenen Änderungen ausprobieren können.

Das Überarbeiten einer Karte kann eine Menge Arbeit bedeuten, daher sollten Sie sich in der **Schmiede** vielleicht von anderen Spielern helfen lassen. Bis zu acht Spieler können über System Link oder Xbox LIVE an einem **Schmiede**-Spiel teilnehmen. Im lokalen Splitscreen-Modus können bis zu vier Spieler zusammen an einer Karte arbeiten. Wenn Sie mit Ihren Freunden kooperieren, geht die Arbeit schneller von der Hand. Vergessen Sie aber nicht, gelegentlich mit einer Schmelzwicklung nach ihnen zu werfen ...

Hier einige Tipps, die Ihnen den Anfang leicht machen:

- Sie bekommen ein festes Budget zugewiesen, mit dem Sie Gegenstände zur Karte hinzufügen können. Wenn Sie keine Mittel mehr haben, können Sie Standard-Kartenobjekte löschen und so ein paar Mittel zurückbekommen.
- Nicht alle Objekte (insbesondere Fahrzeuge) stehen auf allen Karten zur Verfügung.
- Drücken Sie Ⓧ, nachdem Sie ein Objekt markiert haben, um mehr über dieses Objekt und die für seine Eigenschaften zur Verfügung stehenden Optionen zu erfahren.

Wenn Sie mit dem Umgestalten der Welt fertig sind, sollten Sie daran denken, Ihre neue Kartenvariante zu speichern, indem Sie ▶ START drücken und anschließend **Karte speichern** auswählen. Probieren Sie Ihre neue Karte danach in der **Benutzerdefiniertes Spiel-Lobby** aus oder laden Sie sie in Ihr **Datei-Sharing** hoch, um sie mit Ihren Freunden zu teilen.

Sie können sich die **Schmiede**-Steuerung und andere Optionen ansehen, indem Sie in einer **Schmiede**-Spielsitzung ▶ START drücken, wann immer Sie möchten.

Weitere Informationen zum Benutzen der Schmiede finden Sie hier: **www.bungie.net**.

BUNGIE.NET

Bungie.net ist eine Gemeinschaft, eine ständig aktualisierte Quelle für Informationen zu *HALO* und eine zentrale Anlaufstelle für Ihre Online-*HALO 3*-Geschichte.

Zu den auf dieser Site verfügbaren Features und Funktionen gehören unter anderem erweiterte Spielnachbereitungs-Reports, die detaillierte Informationen darüber enthalten, wer wen wo und mit was eliminiert hat. Bei Bungie.net können Sie sich auch die hochauflösenden Screenshots aus Ihrem **Datei-Sharing** ansehen und diese freigeben. So stellen Sie eine Galerie Ihrer Lieblings-Momente in *HALO 3* zusammen, die Sie bearbeiten und mit der ganzen Welt teilen können.

Sie können sich auch Einträge Ihrer Freunde oder Ihres eigenen **Datei-Sharings** ansehen sowie diese bewerten und weiterempfehlen. Stellen Sie Downloads cooler Filme oder Spielvarianten auf Ihre Xbox 360 Konsole in eine Warteschlange. Sie erhalten die Dateien daraufhin automatisch, wenn Sie sich das nächste Mal für *HALO 3* anmelden. Aber das kratzt nur an der Oberfläche. Bei Bungie.net können Sie sich alle Multiplayer-Statistiken und Meta-Spieldaten ansehen, die Sie je erzielt haben. Außerdem können Sie der Welt zeigen, welche Erfolge Sie freigeschaltet haben.

Auch die sozialen Aspekte des Multiplayer-Spiels kommen nicht zu kurz: Wir ermöglichen Ihnen, Ihre Statistiken mit denen anderer Personen in Ihrer Freundesliste zu vergleichen. Das fördert den Wettbewerb unter Freunden und Bekannten, sodass Ihre Identität und Ihre Statistiken nicht einfach im Meer der Millionen Spieler untergehen. Diese Nur-Freunde-Bestenliste von *HALO 3* ist eine tolle Möglichkeit, um Wettbewerbe zwischen Freunden zu veranstalten. Bei Bungie.net können Sie sogar verfolgen, wann Sie im Rang befördert wurden, sodass Sie sich wehmütig an Ihre Tage als neu angeworbener Soldat erinnern können.

Bungie.net ist jedoch mehr als nur eine Erweiterung Ihres *HALO 3*-Erlebnisses: Hier können Sie auch andere Spieler mit ähnlichen Interessen kennen lernen, die genau wie Sie Spaß am Spielen haben. Lernen Sie neue Spieler kennen und teilen Sie tolle Momente, Inhalte und Spiele miteinander. Wir präsentieren Ihnen eine Fülle von Strategieführern, Interviews, Podcasts, News, Features und eine ständige Interaktion mit der Gemeinschaft. Es gibt sogar einen Bungie.net-Laden, der coole Merchandise-Artikel und Kleidung bietet, die Sie sonst nirgends geboten bekommen. Bungie.net wurde entwickelt, um Ihr Spielerlebnis in einer Weise zu vertiefen und zu verbessern, wie das nie zuvor der Fall war.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/live**.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/familysettings**.

DIE XBOX 360 FESTPLATTE

Für die erweiterten Spielfunktionen von *HALO 3* ist eine Xbox 360 Festplatte erforderlich. Wenn Sie eine Festplatte verwenden, können Sie zum Beispiel neue Inhalte herunterladen sowie benutzerdefinierte Spiele, gespeicherte Filme und Screenshots freigeben. Auf **www.bungie.net** finden Sie weitere Informationen zu den Funktionen der Festplatte in *HALO 3*.

MITWIRKENDE

Studiomanagement
Harold Ryan

GRAFIK

Künstlerische Leitung
Marcus Lehto

Verantwortliche Kampagnen-Umgebungsgrafik
Christopher Barrett
David Dunn
Michael Wu
Mike Zak

Kampagnen-Umgebungsgrafik
Eric Elton
Milton Cadogan
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Samuel Jones
Paul Russel
Ken Taya

Verantwortlicher Multiplayer-Umgebungsgrafik
Chris Carney

Multiplayer-Umgebungsgrafik
Mike Buelterman
Steve Cotton
Justin Hayward

Veranwortlicher 3-D-Grafik
Shi Kai Wang

3-D-Grafik
Eric Arroyo
Arnold Ayala
Travis Brady
Tom Doyle
Raj Nattam

Animation
John Butkus
Jeremy Fones
Bill O'Brien
Jason Robertson
Nathan Walpole

Animation (Weitere)
Roberta Browne

Konzeptgrafik/Himmel/Matte-Ausgestaltung
Dorje Seattle Bellbrook
Isaac Hannaford

Veranwortlicher Effektgrafik
Steve Scott

Effektgrafik
John Gronquist

Verantwortlicher technische Grafik
Paul Clift

Technische Grafik
James Haywood
David Hunt
Steve Theodore

AUDIO

Musikalische Leitung/Komposition
Martin O'Donnell

Verantwortlicher Audio/Sounddesign
Jay Weinland

Sounddesign/Zusätzliche Musik
C Paul Johnson

VIDEOSEQUENZEN

Leitung Videosequenzen
CJ Cowan

Videosequenzen-Design
Kurt Nellis
Lee Wilson

DESIGN

Verantwortliche Kampagnen-Design
Paul Bertone
Rob Stokes

Kampagnen-Design
Dan Miller
Chris Opdahl
Niles Sankey

Verantwortlicher Gameplay-Design
Jaime Griesemer

Gameplay-Design
Francois Boucher-Genesse

Verantwortlicher Multiplayer-Design
Tyson Green

Multiplayer-Design
Lars Bakken

TECHNIK

Verantwortliche Technik
Chris Butcher
Hao Chen
Charlie Gough
Zach Russell
Drew Solomon
Ben Wallace

Kampagnen-Technik
Max Dyckhoff
Eamon McKenzie
Adrian Perez
Greg Snook

Kampagnen-Technik/Skript-Terminals (Weitere)
Dàmiàn Isla

Grafik-Technik
David Cook
Chris Tchou
Luis Villegas
Xi Wang

Multiplayer-Technik
Jon Cable
Petar Kotevski
Aaron Lieberman
Luke Timmins
Stefan Sinclair

PRODUKTTECHNIK

Verantwortlicher Produkttechnik
Graham Bartlett

Produkttechnik
Joshua Rodgers
Tim Williams

Verantwortlicher Tools-Technik
Mat Noguchi

Tools-Technik
Bob Glessner
Tristan Root
Sean Shypula
Michael R Williams
Roger Wolfson

GRAFIK-DESIGN UND BENUTZEROBERFLÄCHE

Verantwortlicher Grafik-Design
Aaron LeMay

Benutzeroberfläche
David Candland
Colm Nelson

Spielgrafik
Lorraine McLees

PRODUKTION

Produktionsleitung
Jonty Barnes

Verantwortliche Produktion
James McQuillan
Joseph Tung

Produktion
Curtis Creamer
Matthew Burns
Allen Murray
Matt Priestley

Entwicklungsmanagement
Steve Reddoch

TEST

Management Test
Jamie Evans

Verantwortliche Test
Doug Boyce
David Gasca
Domenic Koeplin

DREHBUCH

Leitung Drehbuch
Joseph Staten

Drehbuchmanagement
Frank O'Connor

Drehbuch
Robt McLees
Luke Smith

BUNGIE.NET-TEAM

Bungie-Marketing/PR/Verantwortlicher Gemeinschaft
Brian Jarrard

Verantwortlicher Web-Entwicklung
Chris Gossett

Web-Entwicklung
Tom Gioconda

Aufsicht
The Bungie Webmaster

BUNGIE-BACKBONE

Senior Manager Geschäftskoordination
Alta Hartmann

Geschäftsverwaltung
Davina Chan Gallagher

Verantwortlicher IT
Steve Lopez

Verantwortlicher Helpdesk
James Parks

Sicherheit
Philip Kauffman
Laszlo Kiss
Jerome Simpson

UNTERSTÜTZUNG (WEITERE)

Grafik-Design
Erik Bertellotti

Musik-Komposition und Audio-Produktion
Michael Salvatori

Orchestrierung
Stan LePard

Handlungsbearbeitung
Peter O'Brien

BESONDERER DANK
Robert Aguilera
Michel Bastien
Joe Cruz
Brad Dennis
Darrell Frost
Max Hoberman
Tomonobu Itagaki
Shane Kim
Don Leeds
Peter Marks
Don Nguyen
Team Ninja
Pete Parsons
Cameron Payne
David Scott
Wes Shriner
Lori Soloman
Phil Spencer
Jeff Williams
Yaron Yedidia
Xbox LIVE Operations Team

SPRECHER (ORIGINALVERSION)

Videosequenz-Sprecher (Originalversion)

343 GUILTY SPARK:
Tim Dadabo

GEBIETER:
Keith David

MASTER CHIEF:
Steve Downes

CORTANA:
Jen Taylor

GRAVEMIND:
Dee Bradley Baker
LORD HOOD:
Ron Perlman
SGT. JOHNSON:
David Scully
CDR. MIRANDA KEYES:
Justis Bolding
SCHIFFSMEISTER:
Robert Davi
PROPHET DER WAHRHEIT:
Terence Stamp

Künstliche Intelligenz-Sprecher (Originalversion)
BRUTES:
Steve Blum
Ken Boynton
Fred Tatascoire
BRUTE-HÄUPTLING:
John DiMaggio
ZIVILISTEN:
Todd Licea
Mark Lund
ELITEN:
Ron Hippe
David Scully
GRUNTS:
Chris Edgerly
Mark Fullerton
Roy Stanton
Joseph Staten
MARINES:
Adam Baldwin
Nika Futterman
Mikey Kelley
Andy McKaige
Nolan North
Katee Sackhoff
Alan Tudyk
David White
Debra Wilson Skelton
SERGEANTS:
Nathan Fillion
Pete Stacker
MULTIPLAYER-SPRECHER:
Jeff Steitzer

ZUSÄTZLICHE STIMMEN
Adam Adcock
Chris Anderson
Burnie Burns
Christopher Davis
Eric Fredrickson
Joel Heyman
Dan Godwin
Joel Heyman
Matt Hullum
Bob O'Donnell
Geoff Lazer Ramsey
Jonathan Ross
Juan Ruiz
Jason Saldaña
Gus Sorola
Petey Lee Winfield
The Bungie Auxiliary Players

Casting und Sprachbearbeitungsdienste
Blindlight

PARTNER VIDEOSEQUENZ-ANIMATION
Animationsüberwachung
Emilio Ghorayeb
damnfx
Chris Capell
Peter Skovsbo
Jonathan Abenhaim
Sungjin Ahn
Dana Boadway
Cristinel Bostan
Frédéric Côté
Alexandru Dragutescu
Timothy Heath
Michael Kitchen
Bartek Kujbida
Nadine Lavoie
Sang Ho Lee
Éric Lessard
Dave Massicotte
Shawn McClelland
Praveen Moodley Nadaraju
Darryl Purdy
Graeme Revell
Peter Reynolds
Carlos Rosas
DownUnda Thunda
John Velazquez
Joon Yang
Ryan Yee
Philippe Zerounian
Zoic Studios
Gina Fiore
Andrew Orloff
Aaron Sternlicht
Dustin Adair
Robert Blye
Sean Comer
Mike Kirylo
Garrett Norlin
Mark Shimer

MICROSOFT GAME STUDIOS PUBLISHING
Produktionsleitung
Jim Veevaert
Rechtliches/Geschäftsangelegenheiten
Kirsten Duvall
Don McGowan
Frank Pape
Technik
Russ Almond
Michael Mournier
Aaron Nicholls
Kutta Srinivasan
Management Programm
Sam Charchian

MICROSOFT GAMES (XBOX)
Technikunterstützung
Peter Comley
Aleks Gershaft
Marwan Jubran
Matt Lee
Mike Ruete
Paul Newson
John Yip
Finanzen
Dennis Durkin
Doug Ralphs
Arthur Tien
Personal/Einstellungen
Justin Jumani
Denise Novosel
Michael Walters
Forschung
Thore Graepel
Ralf Herbrich
Peter Pike Sloan
Phillip Trelford
Benutzererfahrung
Dana Fos
Kevin Grace
Jeannie Voirin-Gerde
Chris Lassen
JoAnne Williams
Matt Whiting
Verantwortlicher Benutzerforschung
Randy Pagulayan
Technik Benutzerforschung
John Hopson
Kris Moreno

MICROSOFT FORSCHUNG – ASIEN
Forschung
Minmin Gong
Yaohua Hu
Zhipeng Hu
Xing Huang
Xingguo Liu
Kun Zhou

MICROSOFT TEST
Verantwortliche Test
Rick Lockyear
SDET
Steve Alliston
Melissa Batten
Tony Bradley
Evan Brandt
Paul Gradwohl
Paul Grimes
Eric Helbig
Doug Jelen
Bill Metters
Johnney Nguyen
Matt Richenburg
Mike Yurka

PLATTFORM UND XBOX LIVE
Mei-Mei Bong
Cliff Garrett
Ian Lewis
Michael Maston
Zsolt Mathe
Oliver Miyashita
Eric Neustadter
Kevin Salcedo
Steve Smith
Jason Strayer
Victor Tan
Daryl Welsh

MARKETING UND PUBLIC RELATIONS
Chris Lee
Jen Martin
Jerret West

MICROSOFT-LOKALISIERUNGS-TEAMS
EMEA (Europa/Brasilien)
Peter Fitzpatrick
Michael Ivory
Niamh Marsh
Jamie O'Connell
Jason Shirley
Japan
Seigen Ko
Go Komatsu
Korea
Kyoung Ho Han
In Goo Kwon
Kyoung Han Yoon
Redmond
Yasmine Nelson
Taiwan
Robert Lin
Andy Liu

MICROSOFT-ENTWICKLUNGS-PARTNER
FASA
Ruth Caspary
David (dj) Johnson
Mike Porter
Rare
Jason Baggett
Ross Bury
John Doyle
Giorgio Grecu
Gareth Lough
Stephen McFarlane
Lee Musgrave
Richie Prado
Gary Talbot

VERTRAGSPARTNER PRODUKTION, TECHNIK UND GRAFIK
104
Phoenix Cheng
Eva Lin
Corestaff
Kari Erickson
Filter
Harold Lamb
Matt Waggle
FilmOasis
Kate Christensen
Mason Funk
Wendy Grande
Bryan Hargrave
Esmeralda McQuillan
David Parker
Jon Price
Japan Convention Service
Yuki Harima
LUX
Doug Startzel
Recruit Staffing
Masao Okamoto
Sakson & Taylor
David Allen
Ginny Baldwin
Matt Bennier
Troy Allen Coleman
Carlos Fins
Andrew G Davis
Emilio Gandin
Tetyana Golub
Morgan A Hill
Jason Keith
Matt Kelly
Scott Kikuta
Michael Means
Carlos Naranjo
Kevin Paul
Cameron Pinard
Jeremiah Strong
Jason Sussman
Stosh Steward
Mark Yeend
Wise HR
Byung Hoon Lee

VERTRAGSPARTNER TEST
Excell Data Corporation
Michael Axworthy
Dustin Backlund
Joshua Baran
Aleksandr Bezman
Ryan Blosser
Josiah Bolek
Dan Callan
Judy Chan
Jason Cole
James Comstock
Christopher Daltas
Matthew Frank
Christopher Greenhaw
John Harris
Andrew Hopper
Nicholas Jerden
Scott Kankelborg
Tomonori Kinoshita
Craig Krohn
Reed Lawrenson
Brian T McGee
Brian Meloy
Travis Pijut
James Phillips
Kelly Rios
Shay Sanders
Nathan Schneider
Derek Shefveland
Kale Stutzman
Johann Tang
Kari Toyama
Mike Toyama
Jon Weisnewski
David Yingling
Nick Zuclich
Volt
Nicholas Apple
Daniel Bach
Ernest Andrew Belousek Jr.
Tyler Booth
Eric Boughton
Angela Serrano Brummett
Kevin Claus
Kieth Conner
James Costello
Mario Curro
Joshua Daniels
Jim Davis
Joel Day
Robert Delaware
Charles Gendron Dupont
Brandon Edsforth
Steve Farnell
Cory Gerber
Harpreet Gill
John Graham
Rahsaan Green
Imran Goychayev
Michael Graeber Jr.
Nicholas Gerrone
Andrew Harrison
Brian Haucke
Brian Hayward
Danny Hollefreund
Cau H Huynh
Micah Jelmberg
Rye Johnson
Owen Jungeman
Joe "Claw" Kelsay
Kyle Kirkpatrick
Jeffrey Kleinman
Justin Lakin
Jiyoung Lee
Brahm Lichty
Lenny Lim
Andrew Lovvorn
Mark McClarin
Evan McConnaughey
Daniel Monroe
Paul Morris
Daniel Murdock
Mark Neiderer
David Ouimet
Patrick Orr
Justin Charles Phillips
Rob Primozich
Primo Adriano Pulanco
Jeremiah Pieschl
Robert Rodgers
Ernesto Cabanes Sanchis
Stephen Schuckenbrock
Darryl Shack
Joe Sifferman
Charles E Shuler Jr.
Jeremy Slavin
Dion Sorenson
Corey Stelton
Brian Sturm
Colin Suess
Kyle Symonds
Will Thompson
Tor Ulstein
Mark Uyeda
Geoff Watenpaugh
Charlie Whiton
Benjamin J Wommack
Ching Fong Yip
Tristan Yolton
Chris Wilson
Cameron Laborde Zank
Xversity
Victor De Saboya

GANZ BESONDERER DANK GEHT AN EINIGE UNSERER GRÖSSTEN GEMEINSCHAFTS-UNTERSTÜTZER (IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)
7th Column – Bungie's Underground Army
All of our loyal Bungie.net members and forum moderators
Claude Errera
Halo.Bungie.Org (http://halo.bungie.org)
High Impact Halo (www.highimpacthalo.org)
Major League Gaming (www.mlgpro.com)
Miguel Chavez
Rampancy.net (www.rampancy.net)
Red vs. Blue (www.redvsblue.com)
Skip Weasel
Subnova (www.subnova.com)
This Spartan Life (www.thisspartanlife.com)

Und nicht zu vergessen ...
Buchstäblich Hunderte Freunde, Familien, Partner, Kollegen und Gemeinschaft-Mitglieder, für die an dieser Stelle der Platz nicht reichte.

HERSTELLERGARANTIE FÜR IHRE KOPIE DER XBOX-SPIELSOFTWARE („SPIEL")

GARANTIE

Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

IHRE ANSPRÜCHE

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

GESETZLICHE RECHTE

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN) Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

KEINE WEITEREN GEWÄHRLEISTUNGEN

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Tekstitelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter **www.xbox.com**

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© & ℗ 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, Bungie, das Bungie-Logo, Halo, das Microsoft Game Studios-Logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, die Xbox-Logos und/oder andere hier genannte Microsoft-Produkte sind Marken der Microsoft-Firmengruppe.

Entwickelt von Bungie für die Microsoft Corporation.

BINK VIDEO

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

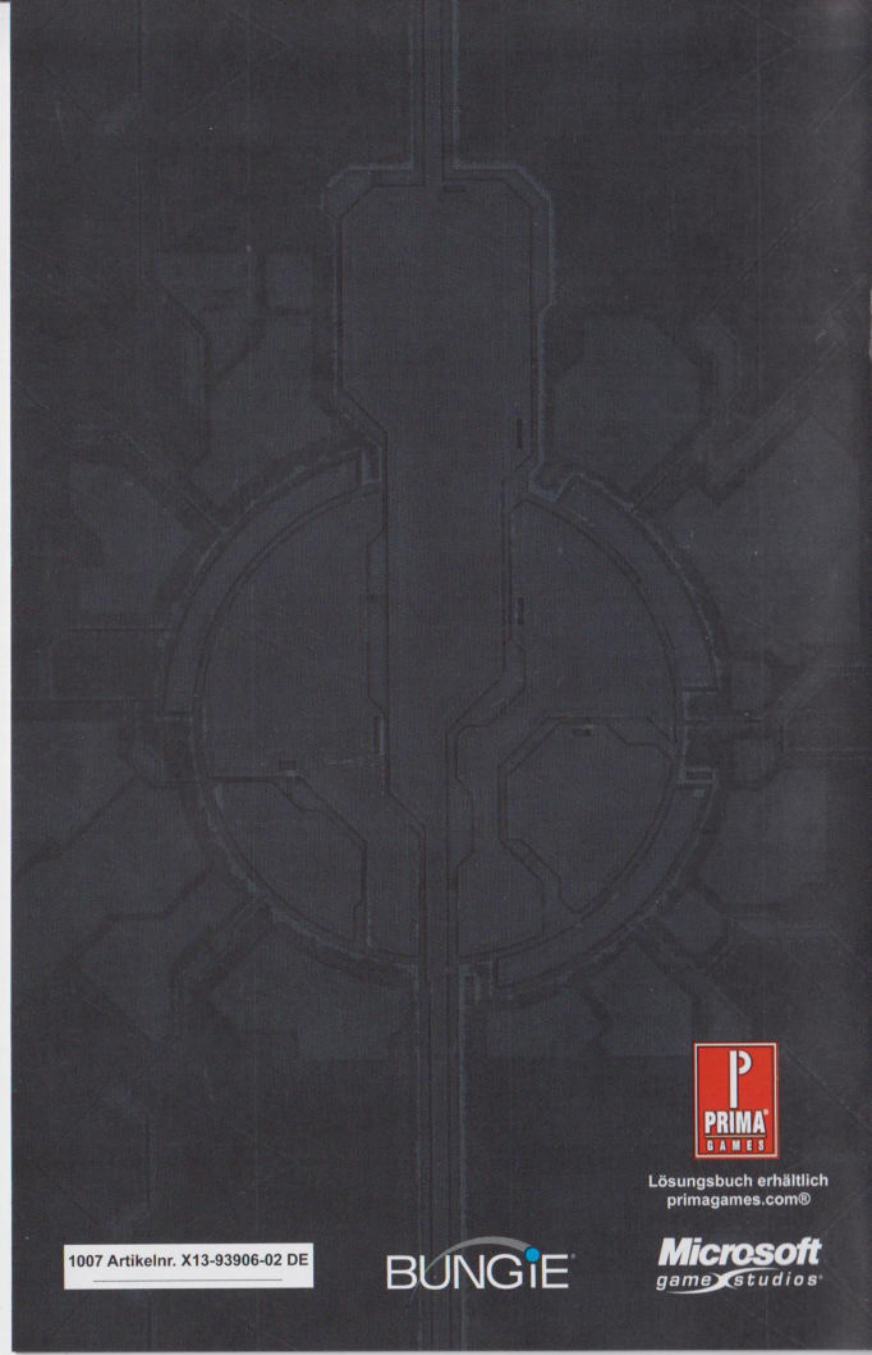
Entwicklungs-Tools und damit verbundene Technologie bereitgestellt unter Lizenz von CRI Middleware, Inc. © 2007 CRI Middleware, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Sprachaufnahmen werden mit freundlicher Genehmigung durch die Symphony of Voices-CD-ROM-Sammlung von Spectrasonics verwendet.

zlib Library Copyright © 1995-2005 Jean-Loup Gailly und Mark Adler

Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories.

WAVES Audio Plug-ins (www.waves.com)



PRIMA GAMES

Lösungsbuch erhältlich
primagames.com®

1007 Artikelnr. X13-93906-02 DE

BUNGIE

Microsoft
game studios